

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia anak adalah dunia bermain. Bukan hanya sekedar membuat anak menjadi gembira namun juga berkembang baik secara fisik maupun psikis. Selain bermain anak juga belajar, kedua kegiatan tersebut memiliki peranan masing-masing dalam proses pertumbuhan anak. Dalam proses pembelajaran anak akan mengikuti pola pembelajaran dari pendidik. Oleh karena itu, pendidik dikatakan sebagai penggerak proses pembelajaran dan fasilitator belajar peserta didik yang diharapkan mampu membantu memecahkan tingkat kesukaran yang dialami peserta didik menggunakan metode yang sesuai dengan proses pembelajaran.

Menurut Situmorang (2013), implementasi metode pembelajaran yang sesuai sangat baik dilakukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari konsep yang abstrak kearah yang realistik. Salah satu metode mengajar yang sangat menarik dalam pembelajaran matematika adalah metode demonstrasi. Metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan menggunakan peragaan untuk memperjelas suatu pengertian atau untuk memperlihatkan bagaimana berjalannya suatu proses pembelajaran.

Pada proses pembelajaran matematika saat ini pendidik masih menerapkan metode pembelajaran yang konvensional dimana proses tersebut pendidik yang bertindak aktif dan peserta didik pasif. Pendidik hanya mengandalkan materi pelajaran yang terdapat didalam buku paket saja. Suasana pembelajaran

tersebut bukanlah pembelajaran matematika yang semestinya menuntut peserta didik untuk mengembangkan keterampilannya. Pendidik tidak pernah melakukan pendekatan untuk mengasah keterampilan peserta didik. Hal ini disebabkan terbatasnya alat-alat yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya suasana pembelajaran yang sudah diuraikan sebelumnya menyebabkan menurunnya nilai hasil belajar. Peneliti berpendapat rendahnya nilai perolehan peserta didik pada pembelajaran ini disebabkan oleh faktor yaitu adanya metode pembelajaran konvensional yang masih di terapkan oleh pendidik.

Untuk mengatasi hal tersebut, maka perlu dilakukan suatu perbaikan metode pembelajaran dengan menerapkan metode demonstrasi yang dikombinasikan dengan permainan tradisional engklek. Anak usia sekolah dasar biasanya masih senang bermain, sebaiknya pendidik menggabungkan belajar dengan bermain agar anak merasa senang dan mudah memahami materi yang diajarkan. Pendidik harus menyajikan konsep pembelajaran matematika yang menyenangkan bagi peserta didik, namun tidak terlepas dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Permainan tradisional adalah permainan yang menggunakan alat sederhana serta merupakan tradisi atau permainan yang sudah dimainkan dari generasi ke generasi. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur diantaranya kerjasama, sikap toleransi, sikap empati, dan menghilangkan keegoisan pribadi. Permainan tradisional engklek merupakan salah satu jenis permainan

tradisional yang menggunakan benda dan hitungan serta kesepakatan peraturan yang harus dipatuhi oleh pemain.

Pembelajaran matematika di sekolah seringkali membuat peserta didik merasa kesulitan dan banyak peserta didik tidak menyukai pembelajaran matematika. Materi dalam pembelajaran matematika yang menuntut peserta didik untuk dapat berpikir abstrak adalah geometri. Materi geometri menuntut peserta didik untuk bisa membayangkan bagaimana bentuk serta unsur-unsur dari bangun datar ini hanya melalui gambar di dalam buku ataupun di papan tulis yang telah dijelaskan oleh pendidik. Hal ini mengakibatkan banyak peserta didik yang mengaku kesulitan dalam memahami materi geometri.

Peneliti memilih untuk meneliti pembelajaran matematika karena terdapat masalah dalam proses pembelajaran. Masalah dalam pembelajaran matematika masih banyak peserta didik yang belum maksimal dalam kemampuan mengenal geometri pembelajaran matematika sehingga membuat hasil belajarnya menurun.

Hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 1 Mataram Kecamatan Gadingrejo, diketahui bahwa proses pembelajaran matematika dengan menggunakan metode demonstrasi permainan tradisional engklek belum maksimal digunakan pendidik. Sehingga menyebabkan rendahnya kemampuan mengenal materi geometri matematika pada kelas II SD Negeri 1 Mataram Kecamatan Gadingrejo. Data nilai Mid Semester Genap kelas II SD Negeri 1 Mataram Kecamatan Gadingrejo pada pembelajaran matematika tahun 2020/2021 dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Data nilai mid semester genap kelas II SD Negeri 1 Mataram Kecamatan Gadingrejo pada pembelajaran matematika tahun pelajaran 2020/2021

No.	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah peserta didik (orang)	KKM	Rata-rata nilai kelas
1	SD Negeri 1 Mataram	II A	21	70	64
		II B	22	70	67,7
Jumlah			43		

Sumber: Dokumentasi Wali Kelas II SD Negeri 1 Mataram Kecamatan Gadingrejo.

Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata matematika peserta didik kelas II SD Negeri 1 Mataram Kecamatan Gadingrejo belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Peneliti memilih metode demonstrasi permainan tradisional engklek adalah dengan mengasumsikan bahwa melalui metode ini, pendidik dapat memperoleh informasi tentang kemampuan yang diperoleh peserta didik dapat dijadikan sebagai dasar penilaian dalam pembelajaran peserta didik kembali, sehingga dapat meningkatkan kemampuan belajarnya. Pembelajaran melalui metode demonstrasi permainan tradisional engklek ini menawarkan strategi pembelajaran yang membuat peserta didik aktif dan kreatif. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti mengambil judul **"Kemampuan Mengenal Bangun Geometri Datar Melalui Metode Demonstrasi Permainan Tradisional Engklek"**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti uraikan diatas maka permasalahan yang muncul ialah “Apakah terdapat kemampuan mengenal bangun geometri datar melalui metode demonstrasi permainan tradisional engklek?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat kemampuan mengenal bangun geometri datar melalui metode demonstrasi permainan tradisional engklek

D. Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian yang telah diuraikan diatas, maka ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Objek penelitian ini adalah metode demonstrasi permainan tradisional engklek serta kemampuan mengenal geometri peserta didik kelas II SD Negeri 1 Mataram Kecamatan Gadingrejo.
2. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II SD Negeri 1 Mataram tahun pelajaran 2021/2022.
3. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran matematika semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi pembelajaran matematika terutama geometri. Selain itu juga diharapkan bisa memberi manfaat bagi:

1. Peserta didik

Peserta didik dalam proses pembelajaran yang diterapkan metode demonstrasi permainan tradisional engklek pada pembelajaran matematika dapat mempermudah pemahaman melalui pembelajaran yang abstrak ke dalam bentuk yang lebih konkret (nyata). Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal geometri peserta didik kelas II SD Negeri 1 Mataram Kecamatan Gadingrejo.

2. Pendidik

Memperluas pengetahuan pendidik mengenai metode pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kemampuan peserta didik serta dapat memberikan manfaat dalam kualitas mengajar pendidik.

3. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi sekolah melalui penerapan metode demonstrasi permainan tradisional engklek sebagai salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini diharapkan juga dapat meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran di SD Negeri 1 Mataram Kecamatan Gadingrejo.

4. Penulis

Sarana pengembangan wawasan mengenai metode pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi penulis untuk terus belajar dan menambah wawasan serta pengalaman dalam mendidik.